

**REDESAIN INTERIOR HOTEL KOTTA GO
YOGYAKARTA : MERANCANG HOTEL
STAYCATION UNTUK GEN-Z DENGAN GAYA
DESAIN MEMPHIS**



PERANCANGAN

Oleh:

Veronica Belinda Aryani Setiadi

NIM 2112399023

**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

ABSTRAK

Hotel Kotta GO Yogyakarta merupakan sebuah hotel bintang 3 yang membranding dirinya untuk memikat pengunjung berusia 18 - 25 tahun. Hotel ini berdiri ditengah sengitnya persaingan industri akomodasi di Yogyakarta. Redesain hotel ini dimaksudkan untuk menambah daya jual hotel kepada pengunjung berusia 18 - 25 tahun (Gen Z). Pemilihan topik ini didasari pada maraknya trend *Staycation* sejak COVID-19 melanda, redesain hotel ini ditujukan secara spesifik untuk kegiatan '*staycation*'. Redesain hotel menasar pada pemenuhan kebutuhan Staycation berupa bermain dan menonton film. Selain itu redesain hotel ini juga akan dibuat unik dan banyak menyajikan spot spot menarik yang dapat digunakan oleh Gen Z untuk kebutuhan konten media sosial mereka. Didesain dengan metode proses desain oleh Rosemary dan Otie Kilmer. Tahap yang dilakukan adalah analisis dan sintesis. Redesain mengambil konsep '*bringing game into interior*' dan menggunakan panduan buku '*The Art of Game Design*' dimana perancangan interior akan menggunakan kaca mata desainer *game*. Terinspirasi dari permainan papan dan game konsol tahun 1990 an - 2000 an, hotel didesain dengan warna warna primer yang cerah dan bentuk pixel yang identik dengan inspirasi tersebut. Gaya desain Memphis dipilih untuk menyajikan konsep '*bringing game into interior*' dikarenakan gaya desain ini selaras dengan semangat bermain serta estetika visual game era akhir 1990- awal 2000an. Hasil dari redesain hotel tidak hanya menjawab kebutuhan staycation Gen-Z melainkan juga menambah nilai citra dan fungsi ruang dari Hotel Kotta Go Yogyakarta sendiri

Kata kunci : *Staycation, game, gen z*

ABSTRACT

*Kotta Go Hotel Yogyakarta, categorized as a 3-star hotel, strategically positions itself to attract young visitors aged 18-25. Operating within Yogyakarta's highly competitive hospitality sector, the hotel requires a distinctive redesign to enhance its appeal and marketability, particularly to the Gen Z demographic. This redesign initiative is a direct response to the growing "staycation" trend, which gained significant momentum following the COVID-19 pandemic. The redesigned hotel will specifically cater to staycation activities, focusing on needs such as in-room gaming and movie streaming. Furthermore, the space will incorporate unique and visually engaging spots tailored for social media content creation, a priority for Gen Z guests. The redesign employs the design process methodology by Rosemary and Otie Kilmer, proceeding through stages of analysis and synthesis. Centered on the core concept of "bringing games into the interior," the project utilizes principles from Jesse Schell's *The Art of Game Design*, adopting a game designer's perspective in shaping the interior experience. Drawing inspiration from 1990s–2000s board and console games, the design features bright primary colors and pixelated forms that evoke nostalgic gaming aesthetics. The Memphis design style was selected to realize this playful concept which aligns seamlessly with the spirited and dynamic essence of gaming. Ultimately, the redesign of Hotel Kotta GO Yogyakarta aims not only to meet the functional and recreational demands of Gen Z staycationers but also to elevate the overall spatial experience, strengthening the hotel's brand identity and functional appeal in a competitive market.*

Keywords: *staycation, game, gen z*

Tugas Akhir Penciptaan/Perancangan berjudul:

**REDESAIN INTERIOR HOTEL KOTTA GO YOGYAKARTA:
MERANCANG HOTEL STAYCATION UNTUK GEN-Z DENGAN GAYA
DESAIN MEMPHIS** diajukan oleh Veronica Belinda Aryani Setiadi, NIM
2112399023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni
Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah
dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17
Desember 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

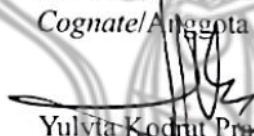
NIP 19870209 201504 1 001/NIDN 0009028703

Pembimbing II


Mira Pitriana, S.Ars., M.Ars.

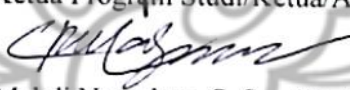
NIP 199503242023212031/NIDN 0624039501

Cognate/Anggota


Yulvia Kodrut Prasetyaningsih, ST., MT.

NIP 197007272000032001/NIDN 0027077005

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Mahdi Nurcahyo, S. Sn., M. A.

NIP 199106202019031014/NIDN 0020069105

Ketua Jurusan/Ketua


Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 2005011001/NIDN 0029017304

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Muhammad Sholihuddin, S.Sn., M.T

NIP 19701019 199903 1 001

NIDN 0019107005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Veronica Belinda Aryani Setiadi
NIM : 2112399023
Tahun lulus : 2025
Program studi : S-1 Desain Interior
Fakultas : Seni Rupa dan Desain

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/ lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini.

Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 11-12-2025



Veronica Belinda Aryani Setiadi
2112399023

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus atas berkat, pertolongan, rahmat, serta kasihnya-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Redesain Interior Hotel Kotta Go Yogyakarta : Merancang Hotel Staycation Untuk Gen-Z dengan Gaya Desain Memphis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S-1) Program Studi Desain Interior Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam proses perancangan Tugas Akhir ini, penyelesaiannya tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Papi, Mami, dan Cece yang selalu mendoakan, mendukung, dan menyemangati penulis dalam setiap langkah penulis yang mana tidak ada kata kata yang bisa menggambarkan besarnya rasa terimakasih penulis pada mereka.
2. Seluruh keluarga Ang dan Keluarga Setiadi atas segala dukungan dan doa.
3. Ibu Riza Septriani Dewi, M.Ds., selaku Dosen Wali penulis selama penulis menjadi mahasiswa Program Studi S1 Desain Interior ISI Yogyakarta atas bimbingan dan kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk bisa berkembang lebih baik lagi.
4. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Mira Fitriana, S.Ars., M.Ars. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu penulis selama proses perancangan Tugas Akhir, yang selama ini memberikan masukan, kritik, saran, serta dukungan yang berarti untuk penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Desain Interior beserta seluruh staf yang telah memberikan dukungan, dorongan, dan bantuan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini

6. Seluruh Tim Domisilium Studio yang telah bersedia membantu penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Teman teman DOR : Vanya, Fiorensa, Ananda, dan Firli yang telah menjadi teman seperjuangan penulis sejak berkuliah.
8. Teman teman seperjuangan TA : Ajeng, Ami, Zidane, dan Edo yang sudah menjadi partner nugas, ke perpustakaan, begadang, hunting kafe seluruh Jogja, dan teman bermain selama semester 9 ini.
9. Sahabat sekaligus teman curhat penulis yang selalu mendengarkan penulis di masa masa sulit : Zefa, Keke, Audrey, HL, Bianca, Caca, Megrith, Rachel, Aiko, Tasya, Nadya, Aurel. Dan teman main penulis selama di jogja: Navila
10. Seluruh teman teman angkatan 2021 (SUDUT)
11. Kepada Torte Taman siswa yang sudah menjadi tempat nugas dan begadang kami berlima selama berminggu minggu.
12. Kepada TxT, EXO, dan Liz Tomforde yang karyanya telah menghibur penulis di masa masa sulit selama penyusunan Tugas Akhir.
13. Seluruh seluruh pihak yang turut membantu kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini yang mungkin tidak bisa disebutkan satu persatu.
14. Kepada diri saya sendiri yang akhirnya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini walaupun pada prosesnya sempat terhenti ditengah jalan.
15. Ucapan terima kasih terakhir kepada Oma yang selalu berdoa pada Tuhan untuk diberikan umur yang cukup untuk mengantar cucu bungsunya ini masuk ke perguruan tinggi: terima kasih sudah bertahan dan menyaksikan cucunya masuk kuliah, walaupun penulis menjadi cucu satu satunya yang tidak bisa foto bersama Oma dengan Toga.

Ucapan terimakasih ini tentunya masih belum cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih penulis kepada semua pihak yang telah membantu. Barangkali ada pihak yang belum disebut, penulis memohon maaf sebesar besarnya. Akhir kata penulis berharap sekiranya Tugas Akhir ini

Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis secara terbuka menerima kritik dan saran demi hasil yang lebih baik lagi.

Hormat Kami,
Yogyakarta, 11 Desember 2025



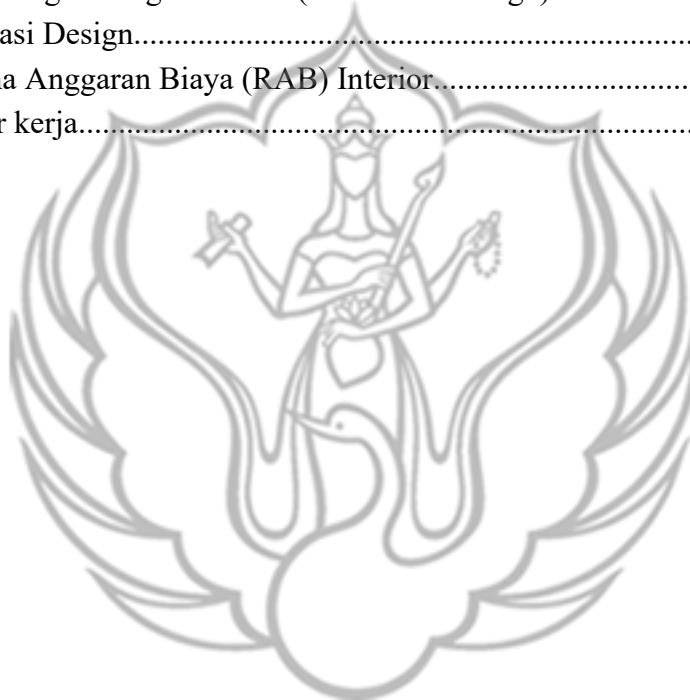
Veronica Belinda Aryani Setiadi



DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Metode Desain.....	3
1. Alur Pikir Perancangan.....	4
2. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah.....	5
3. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain.....	6
4. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih.....	6
BAB II.....	7
PRA DESAIN.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
1. Landasan Teori.....	7
2. Landasan Teori Khusus.....	9
B. Program Desain (Programming).....	16
1. Tujuan Desain.....	16
2. Sasaran Desain.....	16
3. Data.....	16
4. Daftar Kebutuhan & Kriteria.....	51
BAB III.....	67
PERMASALAHAN DESAIN.....	67
A. Pernyataan Masalah.....	67
B. Ide Solusi Desain (Ideation).....	69
BAB IV.....	75
PENGEMBANGAN DESAIN.....	75
A. Alternatif Desain.....	75
1. Alternatif Estetika Ruang.....	75
2. Alternatif Penataan Ruang.....	80
3. Alternatif Elemen Pembentuk Ruang.....	89
4. Alternatif Pengisi Ruang.....	92
5. Alternatif Tata Kondisi Ruang.....	94

B. Evaluasi Pemilihan Desain.....	100
C. Hasil Desain.....	100
BAB V.....	115
PENUTUP.....	115
A. Kesimpulan.....	115
B. Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	118
A. Hasil Survei.....	118
B. Proses Pengembangan Desain (Schematic Design).....	119
C. Presentasi Design.....	122
D. Rencana Anggaran Biaya (RAB) Interior.....	125
E. Gambar kerja.....	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Menurut Kilmers.....	4
Gambar 2.1 Grafik Google Trend untuk staycation di Indonesia pasca Pandemi Covid-19.....	11
Gambar 2.2 Logo Kotta Go Yogyakarta.....	17
Gambar 2.3 Peta Lokasi Hotel Kotta Go.....	18
Gambar 2.4 Denah Lantai Satu.....	19
Gambar 2.5 Denah Lantai Dua.....	19
Gambar 2.6 Denah Lantai Tiga.....	20
Gambar 2.7 Denah Lantai Basement.....	20
Gambar 2.8 Gambar Potongan A.....	21
Gambar 2.9 Gambar Potongan B.....	21
Gambar 4.4 Skema material dan warna.....	78
Gambar 4.9 Bubble Diagram.....	82
Gambar 4.10 Zoning Lobby Alternatif 1.....	83
Gambar 4.11 Zoning Lobby Alternatif 2.....	83
Gambar 4.12 Zoning Restaurant Alternatif 1.....	84
Gambar 4.13 Zoning Restaurant Alternatif 2.....	84
Gambar 4.14 Zoning Guestrooms Alternatif 1.....	85
Gambar 4.14 Zoning Guestrooms Alternatif 2.....	86
Gambar 4.16 Diagram Matrix.....	87
Gambar 4.17 Alternatif Layout Lobby 1.....	87
Gambar 4.18 Alternatif Layout Lobby 2.....	88
Gambar 4.19 Alternatif Layout Restaurant 1.....	88
Gambar 4.20 Alternatif Layout Restaurant 2.....	89
Gambar 4.21 Alternatif Layout Guestrooms 1.....	90
Gambar 4.22 Alternatif Layout Guestrooms 2.....	90
Gambar 4.23 Alternatif Lantai Lobby.....	91
Gambar 4.24 Alternatif Lantai Restaurant.....	92
Gambar 4.25 Alternatif Lantai Guestroom.....	92
Gambar 4.26 Alternatif Pola Lantai.....	93
Gambar 4.27 Entrance Hotel.....	103
Gambar 4.28 Front-desk.....	104
Gambar 4.29 Self-checkin Counter.....	104
Gambar 4.30 Co-working Space dan Self Service Coffee Corner.....	105
Gambar 4.31 Area Seating Lobby.....	105
Gambar 4.32 Area Seating Lobby 2.....	105
Gambar 4.33 Locker.....	106
Gambar 4.34 Akses menuju lift dan koridor guestrooms.....	106

Gambar 4.35 Guestroom Tipe Suite.....	106
Gambar 4.36 Guestroom Tipe Suite 2.....	106
Gambar 4.37 Guestroom Tipe Suite 3.....	107
Gambar 4.38 Guestroom Tipe Luckyroom.....	107
Gambar 4.39 Guestroom Tipe Everydayroom Twin.....	108
Gambar 4.40 Guestroom Tipe Everydayroom Double.....	108
Gambar 4.41 Pintu Masuk Guestroom.....	108
Gambar 4.42 Outdoor Lounge Rooftop.....	109
Gambar 4.43 Entrance Rooftop.....	109
Gambar 4.44 Cashier Rooftop Restaurant.....	110
Gambar 4.45 Spot foto Restaurant.....	110
Gambar 4.46 Buffet Area.....	110
Gambar 4.47 Indoor Dining Area 1.....	111
Gambar 4.48 Indoor Dining Area 2.....	111
Gambar 4.49 Indoor Smoking Area.....	111
Gambar 4.50 Private Room Restaurant.....	111
Gambar 4.51 Layout Lobby.....	112
Gambar 4.52 Layout Rooftop Restaurant.....	113
Gambar 4.53 Layout Guestrooms.....	113
Gambar 4.54 Tetris Shelf dan bench.....	114
Gambar 4.55 Meja Kasir Restaurant.....	114
Gambar 4.56 Bench Lego.....	114
Gambar 4.57 Meja Display Kotta Shop.....	115
Gambar 4.58 Bench Restaurant.....	115
Gambar 4.59 Partisi Othello.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Daftar Furniture Eksisting Kotta Go Yogyakarta.....	39
Tabel 2.2 Tabel Daftar Equipment Eksisting Kotta Go Yogyakarta.....	43
Tabel 2.3 Tabel Kebutuhan Ruang.....	55
Tabel 2.4 Tabel Tipologi Desain.....	66
Tabel 3.1 Tabel Permasalahan Desain.....	69
Tabel 3.2 Tabel Kurasi Permainan.....	74
Tabel 4.1 Ideasi Elemen Dekoratif.....	76
Tabel 4.2 Tabel Kriteria Penilaian Zoning Lobby.....	82
Tabel 4.3 Tabel Kriteria Penilaian Zoning Restaurant.....	83
Tabel 4.4 Tabel Kriteria Penilaian Zoning Guestrooms.....	85
Tabel 4.5 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Layout Lobby.....	87
Tabel 4.6 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Layout Restaurant.....	88
Tabel 4.7 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Layout Guestrooms.....	90
Tabel 4.8 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Rencana Lantai Lobby.....	90
Tabel 4.9 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Rencana Lantai Restaurant.....	91
Tabel 4.10 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Rencana Lantai Guestrooms.....	92
Tabel 4.11 Tabel Kriteria Penilaian Alternatif Rencana Dinding.....	93
Tabel 4.12 Tabel Daftar Kebutuhan Pengisi Ruang.....	94
Tabel 4.13 Tabel Equipment.....	95
Tabel 4.14 Tabel Daftar Lampu.....	96
Tabel 4.15 Tabel Perhitungan Titik Lampu.....	97
Tabel 4.16 Tabel Perhitungan Kebutuhan AC.....	100
Tabel 4.17 Tabel Daftar Inovasi Pada Ruang.....	102

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan kota destinasi wisata favorit. Menurut survey yang dilakukan GoodStats pada tahun 2023, Yogyakarta menempati peringkat 1 sebagai kota terbaik untuk wisata. Hal ini dikarenakan Yogyakarta sangat terkenal akan kesenian, kebudayaan, kuliner, serta warganya yang penuh dengan ramah tamah. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Yogyakarta (BPS Yogyakarta), mulai dari periode Januari – Desember 2023, Yogyakarta didatangi 7,4 juta pengunjung (Pradika, 2023). Banyaknya kedatangan wisatawan mengakibatkan bisnis hotel begitu menjamur di Yogyakarta. Dilansir dari website BPS Yogyakarta, per tahun 2023 terdapat 513 hotel di Kota Yogyakarta (Yogyakarta, 2024). Dan menurut harian Jogja, bisnis hotel merupakan bisnis dengan tingkat persaingan tertinggi di Yogyakarta (Razak, 2023). Oleh sebab itu, untuk bisa bertahan, hotel perlu memiliki keunikan tersendiri agar bisa bersaing dengan hotel lainnya.

Gen Z merupakan kelompok generasi yang lahir mulai tahun 1997 – 2010 dan disebut juga sebagai generasi pasca milenial (Brown dalam Sakitri, 2021). Gen Z merupakan generasi yang kreatif dan inovatif. Karakter tersebut terbentuk oleh kebiasaan Gen Z yang aktif dalam penggunaan media sosial. Hal ini memang relevan dikarenakan Gen Z hidup di era berkembangnya *smartphone*, dan tumbuh besar bersamaan dengan berkembangnya kecanggihan teknologi, serta memiliki kemudahan akses internet dibandingkan generasi pendahulunya. Gen Z menghabiskan begitu banyak waktu dalam menggunakan *smartphone* dan intensitas penggunaan media sosialnya lebih tinggi dibandingkan generasi lain. Bahkan menurut survey, Gen Z di Indonesia menghabiskan waktu 8,5 jam dalam sehari untuk menggunakan *smartphone* (Kim et Al dalam Sakitri, 2021). Gen Z juga merupakan generasi yang fleksibel, survey yang dilakukan Kronos Incorporated pada tahun 2019 mengatakan bahwa menurut Gen Z fleksibilitas merupakan hal esensial yang besar dalam dunia kerja. Mereka cenderung mengedepankan konsep *work life balance* untuk bisa mencapai target yang

mereka inginkan, hal ini sejalan dengan Gen Z yang memiliki kecenderungan tinggi terhadap kecemasan dan stress (Sakirtti, 2021).

Staycation terdiri dari kata *stay* yang berarti menginap dan *vacation* yang berarti liburan. *Staycation* adalah kegiatan liburan yang perjalanan menuju tempat wisatanya kurang dari 80 km dan kegiatannya biasanya dilakukan di dalam hotel / rumah dan melakukan beberapa aktivitas di sekitar akomodasi (Yesawich dalam Alifah & Suhirman, 2022). Sejarahnya, istilah *staycation* mulai dikenal sejak 2008 dan muncul pertama kali di Amerika Serikat yang pada saat itu sedang mengalami keterpurukan ekonomi sehingga banyak warga di Amerika Serikat yang tidak mampu untuk liburan (Alifah & Suhirman, 2022). Sementara di Indonesia sendiri, trend *staycation* marak dilakukan sejak adanya Pandemi Covid 19 yang membatasi aktivitas dan mobilitas masyarakat. Kini saat pandemi telah usai, trend *staycation* tetap masih eksis dan banyak dilakukan oleh generasi milenial dan Gen Z sebagai kegiatan yang dilakukan untuk sekedar melepas kepenatan dari keseharian mereka yang melelahkan di dunia kerja maupun di dunia studi.

Hotel di Yogyakarta begitu ramai pada saat *high season*, namun disaat *low season* hotel tidak akan seramai biasanya bahkan cenderung sepi. Trend *staycation* yang menasar target Gen Z ada di Yogyakarta dapat membantu menambah jumlah pengunjung di saat *low season*. Gen Z erat kaitannya dengan sosial media. Konsep hotel yang unik, *playfull*, dan pengalaman menginap yang menyenangkan dapat di unggah di media sosial dan dilihat oleh berbagai kalangan. *Exposure* yang didapatkan oleh hotel melalui media sosial dapat menjadi media pemasaran yang ampuh untuk mempopulerkan hotel tersebut sehingga mampu memiliki daya saing.

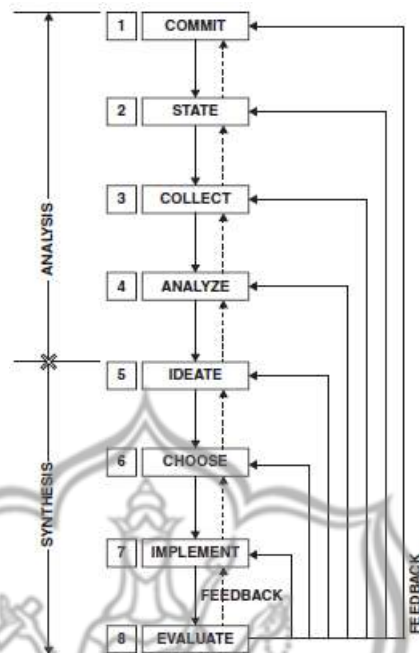
Kotta Go Yogyakarta terletak di Jl. Pangeran Diponegoro No.87, Bumijo, Jetis, Kota Yogyakarta. Lokasinya strategis karena berada tepat di tengah Kota Yogyakarta dan ada di pinggir jalan besar. Hotel ini memiliki 4 lantai + basement dan memiliki 3 jenis kamar: Lucky Room (luas 20 m²), Everyday Room (luas 18 m²) dan Suite Room (luas 24 m²). Hotel ini juga memiliki café yang bisa dikunjungi oleh umum, namun di pagi hari café ini menjadi tempat sarapan bagi pengunjung hotel.

Redesain Hotel Kotta Go menarik untuk dijadikan tugas akhir dikarenakan penulis dituntut untuk melakukan eksplorasi desain yang tidak biasa dalam merancang hotel bintang 3 dengan konsep unik yang menghadirkan pengalaman tak terlupakan bagi pengunjung Gen Z yang sangat akrab dengan media sosial dan teknologi. Harapannya, konsep unik dan pengalaman menginap yang tak terlupakan dapat diunggah oleh pengunjung ke sosial media. Konten tersebut akan membantu mempopulerkan hotel sehingga hotel dapat dikenal masyarakat dan lebih menonjol dibandingkan hotel hotel lain di Yogyakarta.

B. Metode Desain

Metode desain yang penulis gunakan sebagai acuan pengerjaan tugas akhir adalah metode desain yang digunakan oleh Rosemary dan Otie Kilmer yang dimuat dalam buku mereka yang berjudul *Designing Interiors: Second Editions* (2014). Dalam buku tersebut dikatakan bahwa proses desain memiliki 2 tahap yaitu analisis dan sintesis. Tahap analisis merupakan tahap dimana pengidentifikasian dan penganalisaan masalah dilakukan berdasarkan data data yang ada. Sementara tahap sintesis merupakan tahap dimana semua data tersebut diolah untuk dapat menghasilkan solusi yang dapat memecahkan masalah. Pada tahapan sintesis yang terakhir terdapat tahap evaluasi, yang merupakan tahap untuk menilai apakah hasil akhir desain sudah menyelesaikan masalah.

1. Alur Pikir Perancangan



Gambar 1.1 Diagram Proses Desain Menurut Kilmer

(Sumber: *Designing Interiors: Second Editions* (2014))

1. **Commit:** Berkomitmen dalam mendesain dan menerima segala permasalahan yang ada pada objek yang akan di desain. Penulis tidak hanya dituntut harus menyelesaikan proyek ini melainkan juga membuat desain yang tepat sasaran menyelesaikan masalah utama.
2. **State:** Mendefinisikan masalah serta batasan pada objek yang akan di desain. Penulis melakukannya dengan cara menganalisis data yang penulis dapatkan melalui berbagai sumber sesuai dengan permasalahan yang ada pada objek desain.
3. **Collect:** Mengumpulkan data baik data fisik maupun data non fisik yang akan diolah. Penulis mengumpulkan data fisik dengan cara memohon akses denah arsitektural dan dilengkapi dengan survey lapangan untuk mengetahui secara langsung situasi dan kondisi pada objek yang akan di redesain.
4. **Analyze:** Menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk menentukan keputusan/desain seperti apa yang harus dibuat. Tentunya didukung dengan dasar teori yang relevan yang telah dikumpulkan oleh penulis sebelumnya.

5. **Ideate:** Mengumpulkan ide sebanyak banyaknya dapat dengan brainstorming. Hasil dari ideasi adalah skematik desain dan sketsa sketsa ide. Hasil pemikiran ini dikumpulkan untuk kemudian di seleksi di tahap berikutnya.
6. **Choose:** Memilih opsi terbaik dari ide ide yang sebelumnya telah dikumpulkan. Pemilihan opsi terbaik akan didasari dengan berbagai kriteria, teori, ataupun ketentuan yang nantinya akan ditentukan agar hasil opsi terpilih benar benar sesuai dengan permasalahan yang perlu diselesaikan oleh penulis.
7. **Implement:** Mengeksekusi desain terpilih ke dalam bentuk gambar 3D dan gambar kerja yang akhirnya akan menjadi desain final yang menjadi penyelesaian masalah. Output yang akan dihasilkan adalah hasil gambar 3D dari Sketchup dan gambar kerja dari AutoCad.
8. **Evaluate :** Mengevaluasi hasil desain yang telah selesai dibuat. Dilakukan dengan cara melihat kembali hasil desain ke permasalahan awal yang ditentukan, apakah hasil desain telah menjawab masalah dan apakah hasil desain sudah memenuhi standar kecakapan desain yang telah ditentukan sebelumnya.

2. Metode Pengumpulan Data dan Penelusuran Masalah

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah mencari literatur yang dapat digunakan sebagai pegangan atau referensi dalam topik yang telah dipilih, dalam konteks ini penulis mencari data mengenai isu persaingan bisnis akomodasi yang ada di Yogyakarta. Selain itu penulis juga melakukan pengumpulan data arsitektural yang dilakukan dengan cara memohon akses kepada pihak yang bersangkutan. Untuk menambah kelengkapan data, penulis melakukan survey lapangan guna mengetahui secara detail mengenai situasi dan kondisi objek yang akan di redesain.

Penelusuran masalah dilakukan dengan cara menganalisis berbagai data yang telah didapatkan dari hasil pencarian literatur, hasil survey lapangan, serta hasil dokumen lapangan yang telah penulis dapatkan. Metode yang penulis gunakan metode 5 *Why*. 5 *Why* merupakan sebuah

metode pencarian masalah dengan cara bertanya “mengapa” sebanyak 5 kali agar dapat menemukan akar dari permasalahan.

3. Metode Pembangkitan Ide dan Pengembangan Desain

Metode pembangkitan ide dan pengembangan desain yang akan digunakan oleh penulis adalah ideasi dengan cara *brainstorming*. Dimana penulis mengumpulkan ide sebanyak banyaknya dan membuat skematik desain beserta sketsa ide. Kemudian dari ide ide tersebut dipilih opsi terbaik yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Kemudian ide yang sudah terpilih di implementasikan, implementasi akan dilakukan ke dalam bentuk gambar 3D untuk memberikan visualisasi desain yang diinginkan. Dilengkapi dengan gambar kerja dari untuk menambah kejelasan teknis mengenai desain yang akan dibuat.

4. Metode Evaluasi Penentuan Desain Terpilih

Metode evaluasi desain terpilih yang akan digunakan oleh penulis adalah dengan cara memeriksa ulang desain yang telah dihasilkan berdasarkan kriteria desain, data permasalahan yang ada, serta permintaan dari pengguna. Opsi evaluasi lain yang akan dilakukan penulis adalah mengirimkan kuesioner kepada sasaran yang relevan. Penulis juga akan berkonsultasi kepada dosen pembimbing untuk penentuan desain terpilih.